

## Photoshop 之 Ulead 文字特效外挂滤镜

作者：刘菊华、田宇飞

【内容提要】Adobe Photoshop 图像处理软件以其全面的功能、快速的处理和开放的体系结构赢得了众多用户的青睐。正是由于 Photoshop 开放的体系结构吸引了大量的第三方厂商参与开发滤镜，使得 Photoshop 的功能得到了不断增强。

Adobe Photoshop 图像处理软件以其全面的功能、快速的处理和开放的体系结构赢得了众多用户的青睐。正是由于 Photoshop 开放的体系结构吸引了大量的第三方厂商参与开发滤镜，使得 Photoshop 的功能得到了不断增强。

滤镜是 Photoshop 中功能最丰富、效果最奇特的工具之一，它通过不同的方式改变像素数据，以达到对图像进行抽象、艺术化的特殊处理效果。Photoshop 滤镜可以分为 3 种类型：内嵌滤镜、内置滤镜和外挂滤镜。内嵌滤镜是指内嵌于 Photoshop 程序内部的滤镜，这些是不能删除的，即使将 Photoshop 目录下的 plug-ins 目录删除，这些滤镜依然存在；内置滤镜是指在缺省安装 Photoshop 时，安装程序自动安装到 plug-ins 目录下的那些滤镜；外挂滤镜是由第三方厂商为 Photoshop 所生产的滤镜。据不完全统计，如果不考虑版本之间的差异，Photoshop 外挂滤镜大概有 800 种以上，不但数量庞大，种类繁多，功能不一，而且版本和种类还在不断升级和更新。目前应用得比较多的外挂滤镜有 Metatools 公司开发的 KPT 系列滤镜、Alien

Skin 公司生产的 Eye Candy 4000 滤镜、Extensis 公司的 Photo Tools 3.0 滤镜、Ulead 公司出品的 Ulead

Type.Plug-in 1.0（文字特效）滤镜、AV Bros 公司出品的 Page Curl 滤镜等。当纳利

本文主要介绍 Ulead Type. Plug-in 1.0 滤镜的使用方法，该滤镜是一款专门制作文字效果的滤镜，它预先为用户设计好了 14 种效果，每种效果都有其相应的参数设置，以下举例说明其效果。图 1 所示是没有经过任何处理的原始文字。

### 1.Gradient（渐变效果）

该滤镜有 3 种方案可供选择：Linear 直线式、Rectangular 矩形式和 Circular 圆形式；其渐变范围从 255 到 0，可以选择渐变范围的最大值与最小值，也可以选择字体的颜色。举例效果如图 2 所示。

图 1

图 2

### 2.Hole（镂空效果）

利用这个滤镜可以轻松地实现向字体内添加纹理。其中使用 Shape 选项可以从图像文件中（仅限 bmp 格式）选取纹理图案，通过调整 Size 和 Variation 可以对选定的纹理图案进行调整，选择 Invert 选项可以将文字反转，纹理的颜色也是可选的。举例效果如图 3 所示。

图 3

### 3.Glass（玻璃效果）

其中 Reflection 选项对反射度进行调整，Fuzziness 选项用来控制玻璃边框的模糊程度，颜色也是可选的。举例效果如图 4 所示。

图 4

#### 4.Metal（金属效果）

该滤镜的使用方法除颜色不可选以外，其余选项与 Glass 滤镜类似。举例效果如图 5 所示。

图 5

#### 5.Emboss（浮雕效果）

通过调整 Thickness 和 Amount 选项可以调节浮雕字体的厚度和阴影的厚度;Light Direction 表示光源从不同角度照射时的效果出版，另外还有 3 种字体模式可以选择: Smooth（平滑效果）、Plateau（断面效果）和 Steep（无阴影效果）。举例效果如图 6 所示。其他包装

图 6

#### 6.Emboss-Outline（浮雕-轮廓效果）

这也是用来制作浮雕字的滤镜，与 Emboss 滤镜不同的是在这里字体向内凹陷，其使用方法与 Emboss 相似，但是没有字体模式的选项。举例效果如图 7 所示。

图 7

#### 7.Emboss-Texture（浮雕-纹理效果）

这个滤镜可以实现向浮雕字体中添加纹理的效果。其中可以在 Text image 选项中选择图像文件（仅限 bmp 格式）做为纹理图案。调节 Size、Transparency 和 Amount 来调整纹理的大小、透明度以及纹理的多少。举例效果如图 8 所示。故障分析与排除

图 8

#### 8.Concrete（水泥效果）

这个滤镜可以产生粗糙的边缘。其中 Roughness 选项用于设定字体的粗糙程度，Light Direction 选项调节光源的照射方向，产生粗糙边缘介质的颜色也是可选的。举例效果如图 9 所示。

图 9

#### 9.Sand（沙效果）

参数选择与 Concrete 相同，但是其颜色无法改变。举例效果如图 10 所示。

图 10

#### 10.Lighting（照明效果）

这个滤镜可以生成文字不同灯光下的效果。其中，Elevation 选项用来调整字体的厚度，Light

Direction 选项调节光源照射的方向。另外还可以选择不同颜色的灯光和字体的颜色，选中 Bump

Map 时，还能选择底纹图像文件（仅限 bmp 格式）来加入各种底纹图案。举例效果如图 11 所示。

图 11

#### 11.Fire（火焰效果）

可以通过调节 **Inside**、**Middle** 和 **Outside** 选项控制火焰的颜色。**Strength** 选项可以用来调整火焰的强度。举例效果如图 12 所示。

图 12

12.Snow（雪效果）

这个滤镜的参数设置和用法与 **Fire** 完全一致。举例效果如图 13 所示。

图 13

13.Neon（氖光效果）

这是用来对字体的内部和外部进行虚化调整的滤镜。有 3 种模式可供选择：**Inside** 内部虚化、**Outside** 外部虚化和 **Both**

**sides** 内外都虚化。虚化的颜色和程度均可调整。举例效果如图 14 所示。

图 14 通

14.Seal（喷枪效果）

这个滤镜可产生喷枪效果。可以通过调节 **Pressure** 压力值得到不同的效果，颜色也可选择。举例效果如图 15 所示。

图 15